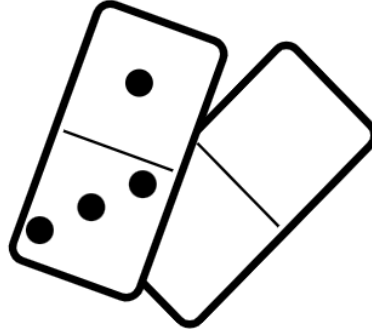


## GÜÇLÜ YÖNLERİN DOMİNO TAŞI



### ANA ÖZELLİKLER

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| Güçlendirilmiş beceriler (TASC Kümesi) | LİDERLİK, HEDEFLERİN BELİRLENMESİ |
| Şunlar için uygundur:                  | Öğretmenler, Öğrenciler           |
| Zorluk seviyesi                        | Alçak                             |
| Bireysel ayar                          | Hayır                             |
| Grup kurulumu                          | Evet                              |
| Minimum katılımcı sayısı               | 4 veya daha fazla                 |
| Ortalama süre                          | 90 dakika                         |
| Özel Ekipmanlar                        | Evet                              |
| Çevrimiçi sürüm                        | Hayır                             |

### 1. AÇIKLAMA

Etkinlik, Switek'in (2011) çalışmalarından esinlenmiştir.

4'lü gruplarda, katılımcılar okul ve / veya sınıf bağlamındaki başarılarıyla ilgili soruları yanıtlarken domino oynarlar.

Etkinlik hem öğretmenlere hem de öğrencilere önerilebilir.

### 2. AMAÇ / FAYDALARI

Etkinlik, katılımcıların güçlü yönlerini fark etmelerine ve sınıftaki iklimin iyileştirilmesine katkıda bulunmak için bilinçli olarak nasıl kullanacaklarını yansıtmalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

### 3. İLGİLİ BECERİ KÜMELERİ

No. 2 - Bu durumda, her ikisinin de güçlü yönlerini fark ederek, hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin başkalarını eylemleriyle nasıl etkili bir şekilde etkileyebilecekleri konusunda içgörülere sahip olabileceği fikrine atıfta bulunan LEADING. Bu anlamda liderlik rolü üstlenerek beceri ve yeteneklerini ifade edebilir, fikir ve tutumlarıyla sınıfı olumlu yönde etkileyebilirler. Bu nedenlerle, bu faaliyetle geliştirilen LİDERLİK becerileri, **bir adım geride kalırken, işbirlikçi Liderlik ve Liderliktir.**

No. 3 - Bu durumda, bir kişinin tutumunun sınıfın yaşamı üzerinde nasıl olumlu bir etkisi olabileceğine dair bir vizyon geliştirme fikrini ifade eden hedeflerin belirlenmesi. Öğretmenler ve öğrenciler, güçlü yanlarını not ederek, bu güçlü yönlerle ulaşılacak pratik hedeflerin nasıl tanımlanacağı konusunda fikir edinebilir ve gelecekte bunları daha tutarlı ve sık bir şekilde nasıl uygulayacakları üzerine düşünebilirler. Bu nedenlerle, bu faaliyetin oluşturduğu yetkinlikler **Hedef** odaklı yaklaşım **ve Gelecek odaklı** yaklaşımdır.

### 4. EGZERSİZ NASIL YAPILIR

#### Adım 1 / Hazırlık:

Katılımcıları 4 kişilik alt gruplara ayırın.

Her grubun bir domino seti vardır (28 adet). Domino parçasındaki her sayı, aşağıdaki listede yer alan belirli bir soruyu ifade eder:

1. Bize sınıf bağlamında güçlü iradenizi gösterdiğiniz bir bölümden bahsedin.
2. Bize okulda zor bir durumda kendinizi kontrol ettiğiniz bir bölümden bahsedin.
3. Bize meslektaşınızla / öğretmeninizle sözünüzü tuttuğunuz bir olaydan bahsedin.
4. Sınıf bağlamında zayıflığınızı yönettiğiniz veya ele aldığınız bir olaydan bahsedin.
5. Bize okuldayken korkularınızın / endişelerinizin üstesinden gelebildiğiniz bir bölümden bahsedin.
6. Bize okuldayken kendiniz için iyi bir şey yaptığınız bir bölümden bahsedin.

7. Bize okuldayken bir başkası için iyi bir şey yaptığınız bir olaydan bahsedin.
8. Bize sınıfta eğlendiğiniz / eğlendiğiniz bir bölümden bahsedin.
9. Bize sınıfta kendinizden memnun olduğunuz bir bölümden bahsedin.
10. Bize birders sırasında meydana gelen küçük bir şeyin entu siasta olduğunuz bir olaydan bahsedin.
11. Bize başka biriyle mutlu olduğunuz / mutluluğunuzu sınıfta başka biriyle paylaştığınız bir bölümden bahsedin.
12. Bize bir şey yapmaya çalıştığınız / yapmaya çalıştığınız veya sınıfta bir şeyler almaya çalıştığınız bir bölümden bahsedin.
13. Bize sınıf bağlamında olmanın en azından küçük bir anlamını bulduğunuz bir bölümden bahsedin.
14. Bize okuldayken risk alabileceğiniz bir olaydan bahsedin.
15. Bize sınıftayken ayartılmaya direnebildiğiniz bir bölümden bahsedin.
16. Bizesınıftayken iyi bir şey seçtiğiniz bir bölümden bahsedin.
17. Bize okulda yaşadığınız zor bir durumda kendinize karşı dürüst olmayı seçtiğiniz bir bölümden bahsedin.
18. Sınıftayken başkalarına karşı dürüst olmayı seçtiğiniz bir olaydan bahsedin.
19. Bizeokuldaki bazı meslektaşlarınıza yardım ettiğiniz bir bölümden bahsedin.
20. Bize okulda bir kazadan sonra "kalktığınız" / iyileştirdiğiniz bir olaydan bahsedin.
21. Bize sınıftayken bir şey için savaşılabildiğiniz bir bölümden bahsedin.
22. Bize sınıftayken beklenmedik bir şey yaptığınız bir olaydan bahsedin.
23. Bize okuldayken düşüncenizde büyük bir değişiklik yapabildiğiniz bir bölümden bahsedin.
24. Bize sınıfta biriyle arkadaş olduğunuz bir olaydan bahsedin .
25. Bize sınıftayken önemli bir şeye geri döndüğünüzde bir bölümden bahsedin.
26. Bize sınıf bağlamında önemli bir şey yapabildiğiniz bir olaydan bahsedin.
27. Bize sınıf bağlamında alçakgönüllülüğünüzü / alçakgönüllülüğünüzü gösterdiğiniz bir bölümden bahsedin.
28. Bize sınıf bağlamında önemli bir şeye katılabildiğiniz bir bölümden bahsedin.

Her alt grup bu soruların basılı bir kopyasını alır.

## 2. Adım / Domino oynamın

Tüm alt gruplar domino oynamaya şu kuralları izleyerek başlar:

- Her insan dört domino seçer.
- Her etki alanındaki sayılar, listedeki bir soru numarasına başvurur.
- Standart domino kurallarına uyun.
- Domino taşlarını bıraktığınızda, listede belirtilen görevi tamamlamanız gerekir.
- Cevap veremiyorsanız (veya cevaplamak istemiyorsanız), sıranızı kaybedin ve domino taşlarını yenisiyle değiştirin.
- Dominolarınızı yere koymak için doğru sayıda puanınız yoksa, yığından bir tane daha alın.
- Bir kişi cevap verdiğinde, ekibin geri kalanı ek sorular sorabilir.

• Konuşma sırasında, belirli bir sorunun cevabına dayanarak iltifatlarla bulunabilir (ve yazabilirsiniz). Ortalama bir domino oyunu yaklaşık 15 dakika sürer. Bu kuralları göz önünde bulundurarak, her oyunun yaklaşık 30 ila 45 dakika sürebileceğini tahmin ediyoruz.

### Adım 3 / Noktaları birleştirin

Domino oyununun sonunda, her kişi aşağıdaki soruları cevaplamaya davet edilir:

- *Bu oyunu oynarken kendiniz hakkında ne öğrendiniz?*
- *Bu oyuna bu kadar dikkat etmediğiniz hangi kişisel güçlü yönler yeniden keşfetmenize yardımcı oldu?*
- *Sınıf iklimini iyileştirmede üzerinize düşeni yaparken öğrendiğiniz/yeniden keşfettiğiniz güçlü yönleri nasıl uygulayabilirsiniz?*

Katılımcıları yanıtlarını yazmaya davet edin, böylece istedikleri zaman okuyabilirler.

### Son adım / Deneyim hakkındaki içgörülerini paylaşın

Genel kurulda, katılımcılardan oyun sırasında ortaya çıkan fikirleri ve yansımaları paylaşmalarını isteyin .

## 5. BİLGİLENDİRME

Bu aşama, etkinlik hakkında bir grup tartışmasıdır.

Amaç, katılımcıların bu aktivitenin yararlılığı üzerine düşüncelerine yardımcı olmaktır.

Sohbete liderlik etmek için, sorabileceğiniz bazı soru örnekleri şunlardır:

- *Bu deneyimin cla sse'ye yaklaşımınızı değiştirdiğini hayal edin. Bu değişimi nasıl tanımlarsınız?*
- *Bu oyunu oynamaya / bu oyunu sınıfta tekrarlamaya karar verirsem ne olur?*

Katılımcıları sorulara verdikleri yanıtları grupla paylaşmaya davet edebilir veya grup oturumu sona erdikten sonra yanıtları yazmaya ve kendileri için yansıtmaya davet edebilirsiniz.

## 6. ÖZEL MATERYALLER

- Kalemler ve kağıt yaprakları.
- Farklı domino kümeleri (oluşturulan alt gruplar kadar).

## 7. İPUÇLARI ve PÜF NOKTALARI

Hiç kimse

## 8. ÇEVİRİMİÇİ SÜRÜM

Bu etkinlik çevrimiçi olarak yapılamaz.

## 9. BİBLİYOGRAFYA - SİTOGRAFYA

- Switek T. (2011). "Dominolar çözüme odaklandı". T.S. Nelson (ed.), *Farklı Bir Şey Yapmak. Terapi uygulamaları*